Licensed by Nintendo
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-FG-FRA

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE™

NOTICE D'UTILISATION
INSTRUCTIEBOEKJE

Acclaim®
entertainment, inc.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

SECURITE D'ABORD

- Vous êtes en possession d'un jeu de haute précision, comportant des circuits électroniques complexes. Stocker ce jeu à l'abri de la chaleur et du froid. Ne pas le heurter, ne pas le faire tomber ou le démonter.
- Eviter de toucher aux contacts électriques, les tenir à l'abri de l'humidité et de la poussière qui sont susceptibles d' endommager votre jeu.
- Ne pas nettoyer au pétrole, ni avec du diluant à peinture, de l'alcool ou autres solvants.
- Si vous jouez durant de longues périodes, faites une pause de 10 à 15 minutes, a peu près chaque heure.

VEILIGHEID VOOROP...

- Dit is een precisiespel met een complex elektronisch circuit. Bewaar en gebruik dit spel niet op een zeer koude of zeer warme plaats. Probeer het nooit te openen of uit elkaar te halen.
- Vermijd aanraking met de aansluitingen en maak deze niet nat of vuil, want dit kan het spel beschadigen. Hou het schoon door de spelcassette te bewaren in de doos.
- Maak het niet schoon met paraffine, verfverdunner, alcohol of andere dergelijke oplosmiddelen.
- Als je lang achterelkaar speelt, hou dan ongeveer om het uur een pauze van zo'n 10 tot 15 minuten.

ATTENTION
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et Acclaim Entertainment, SA. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console NES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING
GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als men gebruik maakt van een projectie televisie met NES spellen, zal noch Nintendo noch Acclaim Entertainment, Inc. aansprakelijk zijn voor beschadigingen van welke aard dan ook. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beeiden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

AVERTISSEMENT: A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D' UTILISER VOTRE NES (SYSTEME DE JEU NINTENDO), VOTRE SUPER-NES (SUPER SYSTEME DE JEU NINTENDO) OU VOTRE SYSTEM GAME-BOY!

Une très faible partie de la population peut présenter des crises d' épilepsie en regardant certains types de flash lumineux dans les lumières ou les figures lumineuses fréquemment présentes dans notre environnement quotidien. Les crises peuvent être déclenchées chez ces personnes pendant qu'elles regardent certaines images télévisées ou certains jeux vidéo présentés sur les appareils NES, SUPER-NES, ou GAME BOY™. Les joueurs n'ayant pas eu de crise d' épilepsie ignoré. Veuillez consulter votre médecin avant de jouer à des jeux vidéo si vous présentez un état favorable à l'épilepsie. Consultez-le si vous ressentez l'un quelconque des symptômes suivants pendant que vous jouez aux jeux vidéo: troubles de la vision, mouvements musculaires saccadés, autres mouvements involontaires, perte de conscience de votre environnement, confusion mentale et/ou convulsions.

WAARSCHUWING: GEBRUIK GEEN T.V. MET FRONT- OF RETROPROJEKTIE

Gebruik geen front- of retroprojektie-televisie voor het Nintendo Entertainment System ("NES") en de NES spelletjes. Uw projektietelevisiescherm kan blijvend beschadigd raken als videospelletjes met stilstaande beelden of patronen op uw projektietelevisie gespeeld worden. Gelijksoortige schade kan plaatsvinden als u een videospel in de pauze-stand zet. Als u uw projektietelevisie gebruikt voor NES-spelletjes, kan noch Nintendo, noch ACCLAIM ENTERTAINMENT, SA aansprakelijk gesteld worden voor eventuele schade. Deze situatie komt niet voort uit een mankement aan het NES of aan de NES spelletjes; andere stilstaande of zich herhalende beelden kunnen eenzelfde schade aan projektietelevisies veroorzaken. Neem contact op met uw TV- producent voor verdere informatie.

Ferrari Grand Prix Challenge is a game designed and developed by System 3 Software licensed to Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. Acclaim® and Ferrari Grand Prix Challenge™ are trademarks of Acclaim Entertainment. Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Foncez à pleins gaz sur la ligne droite. Passez en seconde pour le virage en épingle à cheveux. Restez à l'intérieur. Passez en troisième. La cloche retentit. Foncez pour la dernière ligne droite : vous avez atteint votre vitesse de pointe, 335 km/h et un bon temps pour votre tour d'essai: 1:17.6. Les tours d'entrainement font toute la différence. Le Grand Prix des Etats-Unis est une course rapide mais vous allez partir en douzième position. Le feu est au vert. Vous prenez le départ. Le trafic est dense. Restez calme. Vous ne devez pas tamponner une autre voiture dès le départ, ce serait grave. Une trouée apparaît. Faufilez-vous. Belle allure, si vous continuez comme ça, vous allez gagner. Il faut savoir manoeuvrer dans les virages serrés. Ce circuit a aussi les lignes droites les plus rapides du monde. Grignotez des secondes sur vos adversaires. Voilà la voiture de tête, vous pourriez le doubler mais il y a une chicane. Accélérez à fond, trop tard. Votre roue mord la poussière, le pilote en tête s'éloigne. Votre mécanicien vous indique par radio que vous avez endommagé vos pneus. Les stands sont après la prochaine courbe. Il reste deux tours à courir. Vous pouvez rattraper votre retard mais il faut changer vos pneus. Vous vous dirigez vers les stands. Votre équipage peut changer vos roues les yeux fermés mais s'il y a une hésitation, la victoire risque de vous échapper. 5,8 secondes, 6,7... ça y est. Le moteur est au maximum. Vous revoilà sur la piste. Vous contournez la flaque d'essence sur la piste dès le premier virage puis vous foncez au maximum. Vous contrôlez la situation. Vous sentez une poussée d'adrénaline tandis que le paysage défile. Cinquième, quatrième, troisième. Passez vers l'extérieur. La deuxième voiture ralentit dans le virage. Ne ralentissez pas. Oui! Vous voilà côte-à-côte avec la première voiture. Vous êtes roue contre roue. Il est toujours resté à l'intérieur de la piste, il a accéléré quand il fallait, il a pris des risques. Mais vous voulez gagner cette course. Votre équipage veut aussi gagner la course... vous courez pour la plus grande marque de l'histoire automobile. Le timing de votre adversaire est parfait, son changement de vitesses aussi. Il garde sa ligne dans la dernière courbe puis s'éloigne vers l'extérieur. Vous foncez. Voilà le drapeau à damiers. Ca y est. Vous avez gagné le Grand Prix des Etats-Unis. La foule vous acclame, vous êtes ivre de succès. Vous pouvez gagner le Championnat du Monde des Grands Prix...avec derrière vous 15 monstres de puissance, qui vrombissent sur la piste. Allez-y!

PREPAREZ-VOUS.

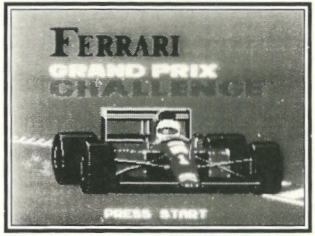
Chargement de la cartouche

1. Assurez-vous que l'interrupteur est fermé.

2. Insérez la cartouche FERRARI GRAND PRIX RACING™ comme il est indiqué dans votre manuel NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

3. Allumez l'appareil.

Vous voyez apparaître l'écran Titre FERRARI GRAND PRIX RACING et des instructions. Vous pouvez sélectionner l'option Practice ou Qualify à tout moment en appuyant sur le bouton START. ***Remarque : FERRARI GRAND PRIX RACING se joue à une seule personne.***



Vous pouvez choisir l'option practice pour vous entrainer sur l'un des 16 circuits de Grand Prix ou aller immédiatement sur le premier circuit. Si vous avez un mot de passe, vous pouvez effectuer le prochain tour de qualification pour participer au Championnat du Monde des Grands Prix.

ECRAN DE SELECTION DES OPTIONS PRACTICE (ESSAIS) OU QUALIFY (QUALIFICATION)

POUR CHOISIR PRACTICE ou QUALIFY - Appuyez sur le bouton SELECT jusqu'à ce que votre choix apparaisse sur l'écran puis appuyez sur START.

Remarque : *Les modes Practice et Qualify sont expliqués en détail dans des sections spécifiques.*

PRACTICE

Pour gagner, il faut à la fois savoir manoeuvrer votre voiture et connaître le tracé de chacun des circuits sur lesquels vous courrez. Le practice vous permet de vous entrainer.

Choix de la boîte de vitesse.

Une fois sélectionnée l'option practice, vous devez sélectionner votre boîte de vitesse. Appuyez sur le bouton SELECT pour placer le drapeau à damiers sur le type choisi puis appuyez sur START. ***Remarque****: pour plus de détails, voir la partie BOITE DE VITESSES...3 AU PLANCHER, PAGE 8.*

Nombre de tours d'essais

Pour sélectionner le nombre de tours d'essais que vous voulez effectuer, utilisez la flèche multidirectionnelle, vers la gauche ou vers la droite. Lorsque vous avez choisi votre option, appuyez sur le bouton START.

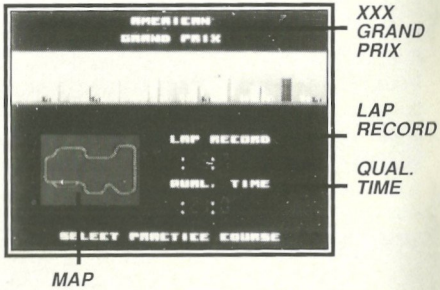
Sélection des courses

XXXGrand Prix *- Pays où se court le Grand Prix*

Lap record *- Temps aux essais requis pour partir en pole position.*

Qual.time *- Temps à battre pour être qualifié pour la course.*

Map *- Plan du circuit.*



Pour aller sur les circuits du Grand Prix, appuyez sur le bouton SELECT. Appuyez ensuite sur le bouton START lorsque vous avez fait votre choix.

Course de practice

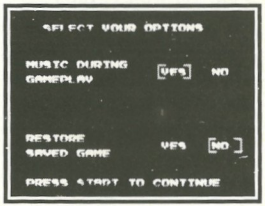
*Cette course de practice vous met dans les conditions de la course du Grand Prix du Championnat du Monde, avec 4 avantages supplémentaires : * Pas de limite de position - la course se poursuit, quelle que soit votre position. * Vous pouvez choisir le nombre de tours. * Vous pouvez choisir la course. * Votre performance n'affecte en rien vos éventuelles qualités de champion. Vous pouvez effectuer les manoeuvres que vous voulez et même vous arrêter aux stands. Appuyez sur le bouton A pour mettre le contact. Surveillez les feux de départs et quand ils passent au vert, faites crisser vos pneus et partez.* ***Remarque*** *: Les contrôles de conduite et les informations du tableau de bord sont les mêmes en option practice qu'en option compétition (décrites pages 7 & 8) sauf qu'en practice, vous ne pouvez pas appuyez sur le bouton PAUSE.* ***Vous pouvez retourner à l'écran titre FERRARI GRAND PRIX RACING en appuyant sur le bouton START.***

QUALIFY

Vous y êtes, voilà le but de votre practice : le Championnat du Monde des Grands Prix. Vous allez affronter 24 voitures, 8 équipages, sur 16 des courses les plus rapides et les plus épuisantes au monde. La saison sera longue ; les vainqueurs se succèdent. Il faut être persévérant mais si vous n'avez pas de tripes, adieu la gloire! (Pour le tableau des conducteurs et constructeurs du Grand Prix, voir pages 9 & 10).

Ecran d'options

Après avoir choisi QUALIFY, l'écran d'options apparaît. Pour choisir YES ou NO - Appuyez sur le bouton SELECT. Pour passer d'une option à l'autre - Appuyez sur la flèche multidirectionnelle, vers le haut ou vers le bas. ***Remarque*** *: Pour activer l'option SAVED GAME, vous devez avoir couru au moins*



un Grand Prix en mode QUALIFY et noté le mot de passe. Pour plus d'information sur l'option SAVED GAME, voir les indications sur le mot de passe, page 11.
Après avoir choisi vos options, appuyez sur le bouton START.

Boîte de vitesse

Après avoir sélectionné vos options, choisissez votre type de boîte de vitesses. Appuyez sur le bouton SELECT pour déplacer le drapeau à damiers jusqu'au type choisi, puis appuyez sur le bouton START. Remarque : pour plus de détails, voir la partie BOITE DE VITESSE ...3 AU PLANCHER, page 8.

Ecran des noms et pays

Pour que votre position sur la ligne de départ, votre position d'arrivée et votre place dans le championnat soient déterminés, vous devez entrer votre nom dans le coin gauche de l'écran ainsi que l'abréviation du pays que vous voulez représenter dans le coin droite. Pour déplacer le curseur clignotant, utilisez la flèche multidirectionnelle. Pour écrire une lettre, appuyez sur le bouton A. Pour effacer une lettre, appuyez sur le bouton B. Lorsque vous êtes prêts, appuyez sur le bouton START.

Course du Grand Prix

Vous allez voir apparaître un écran qui vous donne des détails sur la course que vous allez effectuer.

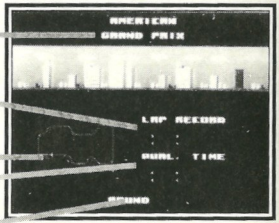
***XXX Grand Prix** - Pays où se court le Grand Prix*

***Lap Record** - Temps aux essais requis pour partir en pole position*

***Qual. Time** - Temps à battre pour être qualifié pour la course*

***Map** - Plan du circuit*

***Round #** . Nombre de tours du Grand Prix*



Qualifying Round : Time to Beat *(Tour de qualification, temps à battre)*
Pour chaque course de circuit de Grand Prix International, vous devez effectuer un tour de qualification afin de déterminer votre place de départ - plus le temps est bas, meilleure sera votre place de départ. Le temps indiqué ici est le temps le plus rapide enregistré jusqu'à présent par vos concurrents. Si vous le battez, vous partirez en pole position.

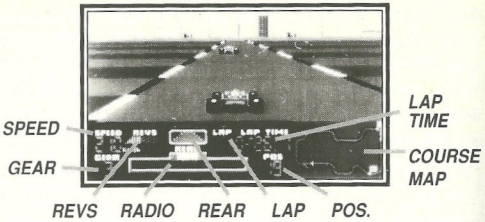
> ***Remarque :*** *si vous ne battez pas le temps de qualification pour ce circuit, vous ne pourrez pas courir. Vous verrez les autres concurrents courir puis vous irez sur le circuit du pays suivant.*

Tour de qualification
Il n'y a pas d'autres voitures sur la piste, rien de peut donc vous ralentir. Serrez les virages à l'intérieur...Cependant, il ne faut pas surestimer une bonne position de départ. Les contrôles de conduite et indications du tableau de bord sont les mêmes que lors de la course (voir pages 7 & 8)

La ligne de départ
Après le tour de qualification, apparaît la configuration de la grille de départ. Pour passer directement à la course, appuyez sur START.

La course
Vous vous êtes entrainés et vous connaissez le circuit dans ses moindres détails. Vous avez réussi votre temps de qualification. Maintenant, vous allez montrer de quoi vous êtes capable. Dépêchez-vous de vous mettre sur la grille de départ. Avec 24 autres concurrents de classe mondiale, vous ne devez pas perdre une seconde. Un changement de pneus un peu trop lent peut vous coûter des points. Mais vous êtes un pilote de Ferrari. Vous pouvez dépasser n'importe quel concurrent. Vous êtes le meilleur. Feu rouge, vert, PARTEZ!

LE TABLEAU DE BORD



Le tableau de bord qui apparaît en bas de l'écran de conduite vous donne des informations essentielles sur votre Ferrari, sur la conduite et la manière dont se déroule la course.

Speed *- Vitesse mesurée en kilomètres par heures (km/h).*

Gear *- Vous indique sur quelle vitesse vous êtes.*

Revs *- Nombre de tours du moteur par minute (RPM). Si vous avez une boîte de vitesses manuelle, vous pouvez passer les vitesses dès que la lumière verte est allumée.*

Rear *- Rétroviseur arrière, il vous permet de savoir quel concurrent vous talonne.*

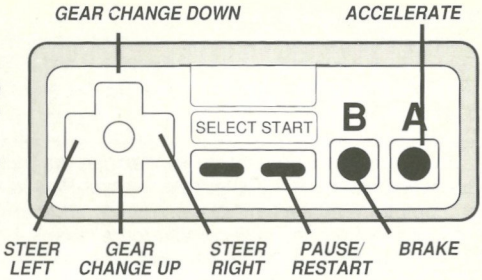
Lap *- Nombre de tours.*

Pos. *- Votre position de départ au début de la course et ensuite, tous les changements de position.*

Radio *- Vous permet d'être en liaison directe avec votre chef-mécanicien. Il vous signalera les dangers potentiels, comme l'essence sur la piste, vous dira si vos pneus sont usés ou doivent être changés et vous félicitera pour votre conduite admirable. Il vous indiquera également votre limite de position. Si vous tombez en dessous de cette position, la course sera terminée pour vous...Faites très attention!*

Course Map *- Plan du tracé de la course. Votre position est indiquée par le drapeau rouge. Lors de la course, les positions des 3 premiers sont également indiquées par les drapeaux de leurs équipes respectives. Servez-vous de ce plan pour anticiper et prévoir comment dépasser vos concurrents.*

LES COMMANDES



DOWN (vers le bas)- *Passer à la vitesse suivante (Boîte de vitesses manuelle uniquement)*
UP (vers le haut)- *Rétrograder (Boîte de vitesses manuelle uniquement)*
LEFT/RIGHT *: tourner à gauche ou à droite*
START *- Arrêter/Repartir*
B *- Frein*
A *- Accélérer*
Les commandes sont identiques, que vous soyez en mode Practice, Qualify ou Racing (Compétition), à la seule exception qu'il n'y a pas de PAUSE en mode Practice.

VITESSES ...3 AU PLANCHER

Que vous soyez en mode Practice ou Racing, vous avez le choix entre deux boîtes de vitesses : automatique ou manuelle.
Boîte automatique *: convient mieux aux débutants, car elle vous permet de négocier vos virages sans être obligé de changer de vitesse ou de regarder le compteur et le compte-tours.*
Boîte manuelle 3 vitesses *: une fois que vous êtes habitué au maniement de la voiture, elle vous permet de mieux la contrôler et d'accroître votre vitesse maximale. Passez les vitesses et trouvez votre vitesse de croisière. Passez en troisième et foncez sur les lignes droites à 335 km/h. Pour passer à la vitesse suivante : appuyez sur la flèche multidirectionnelle vers le bas (Down). Pour rétrograder : appuyer sur la flèche multidirectionnelle vers le haut (Up).*

Vitesses manuelles
Chaque changement couvre les vitesses suivantes :
1ère .....0-100 km/h 2ème.....101-205 km/h 3ème .....206-335 km/h
Vérifiez que vous avez passé la bonne vitesse afin de ne pas perdre de puissance ou d'accélération.
Compte-tours
Il vous permet également de vérifier que vous avez passé la bonne vitesse et vous donne le temps optimum pour changer de vitesse. Plus le moteur tourne vite, plus les voyants lumineux du compte-tours s'allument. Lorsque le compte-tour atteint le rouge, vous devez changer de vitesse. Rétrogradez si le compte-tours revient à gauche. ***Remarque*** *: Une fois que vous avez sélectionné votre boîte de vitesses pour le Grand Prix, vous ne pouvez pas la modifier avant d'avoir couru tous les circuits.*

LA PISTE

Des voyants, signaux, signalisations et drapeaux divers apparaissent autour de la piste, voici leur signification :
Voyants de départ *- Rouge - Prêt à partir* ***Voyants de départ*** *- Vert - Partez*
Flèche à gauche *- Virage à gauche* ***Flèche à droite-*** *Virage à droite*
P - *Stands*
Ligne de stand à damiers - *stands à droite de la ligne*
Drapeau blanc *- Dernier tour* ***Drapeau à damiers*** *- Fin de la course*

LE CHAMPIONNAT DU MONDE DES GRANDS PRIX

Le Championnat du Monde des Grands Prix comporte 16 circuits de 5 tours. 24 conducteurs répartis en 9 équipes différentes de constructeurs concourent pour désigner un champion des

conducteurs et un champion des constructeurs. Les 6 premières voitures sur la ligne d'arrivée gagnent des points pour ces deux titres.

Points

1ère place .....10 points	*2ème place .....6 points*	*3ème place.....4 points*
4ème place .....3 points	*5ème place . ..... 2 points*	*6ème place .....1 point*

EQUIPES ET PILOTES		
Ferrari - A. Sessions - Vous	*Dart - G. Foster - S. Takahashi - D. Riley - C. Peters*	*Budd - B. Hoffman - T. Norman - I. Pecci*
Zip Speed - N. Coomans - T. Fontaine - H. Desalles	*Falcon - D. Mayer - D. Barelli - B. Bergman*	*Laurel- E. Laconte - M. Hunter - N. Arrentes*
Bratton - S. Nielsson - W. Normand - V. Santini	*Shannon - I. Furillo - S. Cortez*	*Arc - V. Antonio - M. Hockberg*
Les vainqueurs de la course ainsi que les rangs des pilotes et des constructeurs sont affichés après chaque course.		

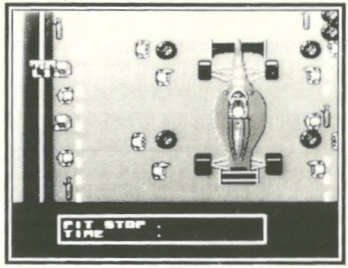
POSITION LIMIT (LIMITE DE POSITION)

Dans chaque course de Grand Prix vous sera indiquée une limite de position. Celle-ci s'affiche régulièrement sur votre tableau de bord. Si vous passez en dessous de cette limite, la course sera immédiatement arrêtée et aucun point ne vous sera attribué. ***Remarque*** *: Pendant les courses, plus vous avancez, plus votre limite de position sera élevée.*

PASSWORD (MOT DE PASSE)

FERRARI GRAND PRIX RACING vous indique un mot de passe après chaque course. En effet, vous pouvez éteindre votre appareil et reprendre la compétition à un autre moment. Suivant les écrans où s'affichent les gagnants de la course, les places des pilotes et celles des constructeurs, vous pourrez soit continuer la compétition, soit garder votre score. Pour continuer - Appuyer sur START. Pour garder votre score (SAVED GAME) - Appuyer sur SELECT. Si vous choisissez de continuer, vous effectuerez le tour de qualification de la course suivante. Si vous choisissez de garder votre score, un code de nouveau départ va s'afficher. C'est votre mot de passe. Il vous permet de reprendre la compétition là où vous vous étiez arrêté, à n'importe quel moment. Noter soigneusement ce code. Lorsque vous voulez arrêter de jouer, sélectionner QUALIFY. Lorsque les options apparaissent, choisissez l'option RESTORE SAVED GAME en l'activant avec la flèche multidirectionnelle puis appuyez sur le bouton SELECT jusqu'à ce que YES soit encadré, et enfin appuyez sur START. Ensuite apparaît l'écran NOM et PAYS tel qu'il est décrit page 8. Entrez votre nom et le pays, puis appuyez sur START. Maintenant apparaît l'écran RESTART CODE. Entrez votre code de la même manière que le nom et le pays. (La flèche multidirectionnelle permet de bouger le curseur; bouton A pour entrer les lettres, bouton B pour effacer). Lorsque vous avez terminé, appuyez sur START pour passer à la course suivante. ***Remarque*** *: si après avoir entré votre mot de passe, l'écran affiche "INVALID CODE", vérifiez que vous l'avez bien tapé correctement.*

PIT STOPS (STANDS)



Si vous sortez de la piste trop souvent ou que vous avez subi trop de chocs, votre mécanicien vous appellera pour vous dire que vos pneus sont usés ou même qu'ils doivent être changés immédiatement. Des pneus usagés peuvent durer un tour supplémentaire mais après ils vont vous ralentir et il vaut alors mieux les changer. Les pneus qui doivent être changés doivent être remplacés dès que vous arrivez au stand, sinon vous rencontrerez de graves problèmes pour manoeuvrer votre voiture. Pour entrer dans les stands, lorsque vous voyez le signe "P", mettez-vous à droite de la piste et à droite de la bande à damiers. On peut gagner ou perdre une course lors des arrêts aux stands. Chaque seconde compte. Lorsque vous entrez dans la zone du stand, ne ralentissez pas. Votre équipe de stand vous arrêtera au bon endroit. Dès que l'écran change et passe à une vue d'en haut, appuyez aussi vite que possible sur les boutons A et B. Plus vous appuyerez vite, plus votre équipe changera vos pneus rapidement. Ne relâchez pas les boutons tant que l'écran ne sera pas revenu à la vue par le pare-brise. Puis appuyez sur A et retournez sur la piste. Vous devez gagner cette course!

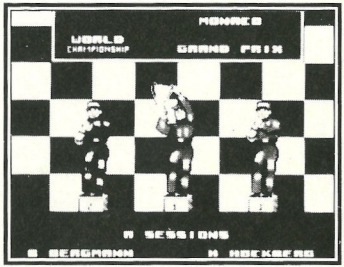
DES TRUCS POUR GAGNER

** Mettez-vous en mode practice pour tester la manière dont la voiture se comporte, les manoeuvres à grande vitesse et les stands. Pendant le championnat, entre chaque course, notez le mot de passe et passez en mode practice pour étudier le tracé de chaque circuit. Rien ne remplace une bonne connaissance de la piste.*

** Familiarisez-vous avec la boîte de vitesses automatique avant de choisir la boîte manuelle.*

** Servez-vous du plan du circuit pour anticiper la course. Notez les virages dans lesquels vos*

concurrents ralentissent et ceux que vous pouvez prendre en pleine vitesse.
** Gardez le milieu de la route dans les lignes droites. Serrez à l'intérieur dans les courbes. Vous aurez ainsi plus de temps et d'espace pour manoeuvrer.*
** Les collisions endommagent votre voiture et vous font perdre un temps précieux. Ralentissez ou freinez dans les situations trop justes.*
** Le Championnat comporte 16 courses longues. Une défaite dès le départ ne doit pas saper votre moral tout comme une victoire d'emblée ne doit pas vous faire perdre toute prudence. La persévérance est ce qui fait la différence entre le gros des concurrents et le champion.*



Votre voiture a été soigneusement préparée. L'équipage attend avec anxiété au stand. Vos mains sont moites. C'est le Grand Prix des Etats-Unis, la première course du championnat. Vous vous êtes tellement entrainé que vous rêvez chaque nuit du circuit. Vous avez atteint votre record de vitesse lors du tour de qualification. Maintenant vous êtes prêts pour le départ en grille et vous avez la gorge serrée. La voiture gronde, vous vous relâchez. Souvenez-vous que le premier tournant vient juste après le départ, mais vous ne devriez pas avoir de mal à gagner deux ou trois places avant. Vous passez les vitesses mentalement, vous vous imaginez chaque chicane, chaque virage en épingle à cheveux, vous êtes à fond dans la course. Vous commencez la saison en beauté. La lumière rouge s'allume. Vous faites tourner le moteur à son maximum. Vert! Vous voilà parti... Le premier tour de la plus grande course du monde, la plus excitante... le Championnat des Grands Prix de Formule 1 et le drapeau à damiers sont à vous!

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez le ACCLAIM ENTERTAINMENT SA au 16 (1) 46.84.19.61.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
BELGIUM

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

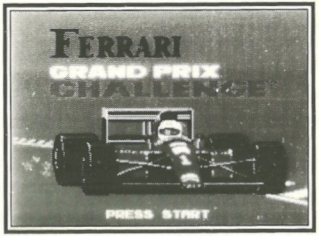
Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Geef vol gas op het rechte stuk. Schakel terug naar de tweede versnelling voor de haarspeldbocht. Hou de binnenbocht. Naar de derde versnelling. De klok tikt door. Recht op de finish af met 335 kilometer per uur, en een fantastische ronde-tijd van 1:17.6. De oefenronden hebben je veel geholpen. Het circuit in Amerika is erg snel, maar je hebt een twaalfde positie op de startrij veroverd. Het licht springt op groen en je scheurt weg. Er is druk verkeer. Blijf kalm. Een aanrijding zou je grote problemen opleveren. Er ontstaat een opening en jij duikt erin. Mooie manoeuvre. Als je zo blijft rijden, zul je als eerste over de finish gaan. Smalle bochten dwingen je tot moeilijke manoeuvres, maar dit circuit heeft ook enkele rechte stukken die het snelst van de hele wereld zijn. Ga daar zo hard mogelijk overheen. Daar is de leider in de wedstrijd. Je zou hem kunnen inhalen, maar de chicane komt eraan. Afremmen. Te laat... Je wiel komt naast de baan en de leider in de wedstrijd rijdt van je weg. Je monteur meldt je via de radio dat je uitstapje naast de baan je banden heeft afgesleten. De pits ligt achter de volgende bocht, maar de leider ook. Er zijn nog twee ronden te gaan. Dat is genoeg om hem in te halen maar te ver om met slechte banden te rijden. Je gaat naar de pits. Je team kan een band geblinddoekt wisselen, maar één klein foutje en je kunt de overwinning wel vergeten. Het duurt 5.8, 6, 7 seconden, en dan zijn ze klaar. Volle toeren. Je bent terug in de wedstrijd. Je slipt over de olie bij de start en geeft dan gas als nooit tevoren. Snelheid. Controle. Lef. Jij hebt alles wat er nodig is om te winnen. Voel de adrenaline door je lichaam stromen als je door het hele veld vliegt. Vijfde, vierde, derde. Ga langzaam naar de buitenkant. De auto die op de tweede plaats ligt remt af voor de bocht. Pas op dat je niet de baan uit gaat...Ja! Nu gaat het tussen jou en de leider. Jullie zijn wiel aan wiel gegaan op alle circuits van de Grand Prix. Hij was altijd in het voordeel, accelereerde altijd als het er op aankwam en had altijd het lef om alles voor de overwinning te riskeren. Maar hier wil je perse winnen. Het hele team wil hier perse winnen...en jij rijdt het meest beroemde merk in de geschiedenis van het racen. Zijn timing is perfect. Hij schakelt sensationeel. Hij houdt zijn lijn in de laatste bocht, gaat iets naar buiten om goed op het laatste rechte stuk uit te komen. Daar duik jij binnendoor. Daar is de geblokte vlag. Het is je gelukt. Je hebt de Amerikaanse Grand Prix gewonnen! Geniet van het enthousiasme van het publiek. Voel de opwinding die succes teweegbrengt. Realiseer je dat je de wereldkampioen kunt zijn...nog maar 15 zware wedstrijden met scherpe bochten te gaan. Doe je best!

OPSTARTEN... KLAARMAKEN

OPLADEN

1. Zorg ervoor dat de schakelaar op OFF staat.
2. Voer de FERRARI GRAND PRIX RACING Spelcassette in, zoals beschreven staat in je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM handleiding.
3. Zet de schakelaar op ON.
Je ziet nu het titelscherm van FERRARI GRAND PRIX RACING en een demonstratie. Om verder te gaan naar het oefen- of kwalificatiescherm druk je, als je klaar bent, op START. ***Opmerking:*** *FERRARI GRAND PRIX RACING kan maar door één persoon tegelijk gespeeld worden.*



HET OEFEN- OF KWALIFICATIESCHERM

Om te kiezen tussen het oefen- en het kwalificatiescherm druk je op SELECT tot jouw keuze op het scherm komt. Daarna druk je op START.

Opmerking: De toepassing van oefenen en kwalificeren staan in detail uitgelegd in hun eigen hoofdstukjes.

OEFENEN

Om te winnen moet je niet alleen goed weten hoe je met je auto om moet gaan, maar ook hoe de indeling van het circuit is. Door veel te oefenen leer je beide.

Transmissie-type

Als je eenmaal gekozen hebt om te oefenen, moet je je transmissie-type uitkiezen. Gebruik SELECT om de geblokte vlaggen te verplaatsen naar de door jou gewenste transmissie en druk vervolgens op START. ***Opmerking:*** *Prestatie en bediening van de transmissie kun je vinden onder TRANSMISSIES...3 ON THE FLOOR.*

Aantal oefenronden

Om het aantal oefenronden dat je wilt rijden te kiezen, gebruik je de LINKS/RECHTS PIJLTJES. Druk op START als je je keuze hebt gemaakt.

Circuit keuze

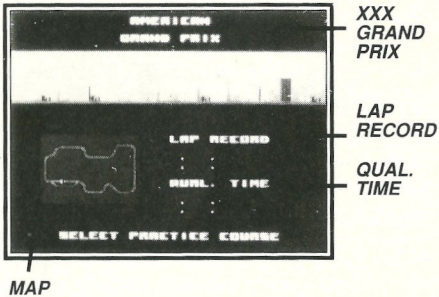
XXX Grand Prix: *het land waar de Grand Prix verreden wordt*

Snelste ronde: *kwalificatietijd die nodig is om van pole positie te vertrekken*

Kwalificatietijd: *tijd die je minimaal moet halen om je voor de wedstrijd te kwalificeren*

Kaart: *kaart van het parcours*

Als je de circuits wil verkennen, druk je op SELECT. Wanneer je je keuze gemaakt hebt, druk je op START.



Oefenrace

De oefenrace kent dezelfde omstandigheden als een race voor het Wereldkampioenschap, maar er zijn 4 voordelen:

** Er is geen laagst mogelijke positie. Een eventuele lage positie van jou zal de race niet doen stoppen. * Jij hebt het aantal ronden gekozen. * Jij hebt het circuit gekozen. * Jouw prestatie heeft geen invloed op je stand op de ranglijst voor het wereldkampioenschap. Je kunt dus gerust bepaalde manoeuvres en zelfs pitstops uitproberen.*

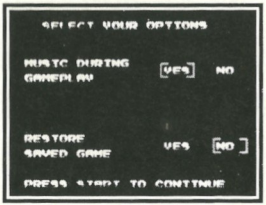
Druk op KNOP A om je motor op toeren te krijgen. Let op de startlichten, en zodra die op groen springen, scheur je weg. ***Opmerking: De bediening en de dash-board informatie werken tijdens het oefenen hetzelfde als tijdens een wedstrijd, alleen kun je tijdens het oefenen niet de PAUZE knop gebruiken. Als je op START drukt, ga je terug naar het titelscherm van FERRARI GRAND PRIX RACING.***

KWALIFICATIE

Dit is het dan, het doel waar je voor getraind hebt: het INTERNATIONAL GRAND PRIX WORLD CHAMPIONSHIP. Het is een kwestie van jij tegen 24 auto's, 8 teams en 16 van de meest afmattende circuits van de wereld. Het is een lang seizoen: winnaars komen en gaan. Regelmaat is de sleutel naar succes... maar wie niet waagt, wie niet wint!

Optie-scherm

Als je hebt gekozen voor KWALIFICATIE, zie je nu het OPTIE-scherm. OM JA of NEE TE KIEZEN druk je op SELECT. OM VAN OPTIE TE VERANDEREN druk je op de PIJLTJES OMHOOG of OMLAAG.



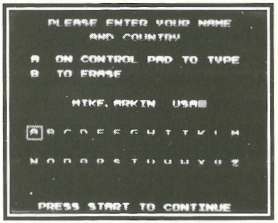
Opmerking: *Om gebruik te kunnen maken van de optie SAVED GAME, moet je minstens één Grand Prix in de kwalificatie hebben gereden en het wachtwoord ervan hebben genoteerd. Voor meer informatie over SAVED GAMES kijk je bij WACHTWOORD.*
Als je je keuzes hebt gemaakt, druk je op START.

Transmissie-type

Als je je opties hebt gekozen, selecteer je je transmissie-type. Gebruik SELECT om de geblokte vlaggen naar de transmissie van jouw keuze te verplaatsen en druk vervolgens op START. ***Opmerking:*** *Prestaties en bediening van transmissies staan beschreven onder TRANSMISSIES...3 ON THE FLOOR.*

Naam- en landenscherm

Om bij te houden wat je startpositie, je eindpositie en je plaats op de ranglijst voor het wereldkampioenschap is, kun je hier links je naam en rechts de afkorting van het land waar je voor wilt rijden, invoeren.
Om de opflitsende cursor te verplaatsen, gebruik je de PIJLTJES. Om een letter neer te schrijven, druk je op A. Om een letter uit te wissen, druk je op B. Als je klaar bent, druk je op START.



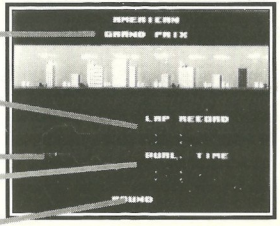
Grand Prix circuit

Vervolgens zie je op je scherm details over het circuit waar je aanstonds op gaat racen.

XXX Grand Prix: *het land waar de wedstrijd gereden wordt*

Snelste ronde: *kwalificatietijd die nodig is om van pole positie te vertrekken*

Kwalificatietijd: *kwalificatietijd die nodig is om aan de race mee te doen*

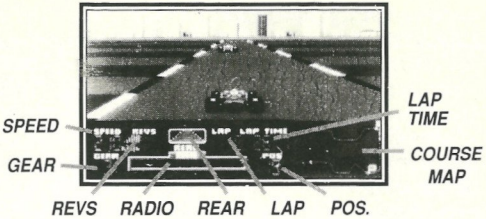


Kaart: *kaart van het circuit*
Ronde: *hoeveelste wedstrijd van het seizoen*
Kwalificatieronde; tijd die je moet halen
Voor iedere wedstrijd van het International Grand Prix circuit moet je eerst een kwalificatieronde rijden om te bepalen vanaf welke startrij je moet vertrekken. Hoe sneller je tijd, hoe beter je positie.
De tijd die hier is weergegeven, is de snelste tijd tot dusver. Als je sneller bent, kom je in pole positie.

Opmerking: *Als je de kwalificatietijd niet haalt, mag je niet aan die wedstrijd meedoen. Je ziet de winnaar van de race en gaat automatisch verder naar de volgende wedstrijd.*

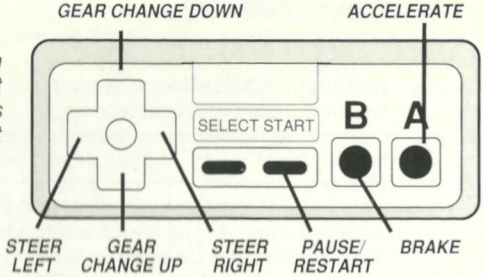
Kwalificatieronde
Zonder andere auto's in de baan, ligt je niets in de weg, behalve jijzelf...Ga zo hard als het kan. Niets is belangrijker dan een goede startpositie. De bediening en de dash-board informatie werken hetzelfde als bij een wedstrijd.
De startrij
Na de kwalificatieronde zie je een kaartje van de startposities. Om direct naar de race te gaan, druk je op START.
Racen
Je hebt geoefend totdat je het parcours van buiten kent. Je kwalificatieronde was perfect. Nu is het tijd om te laten zien wat je in je mars hebt. Snelheid heeft je op de eerste startrij gebracht, maar met 24 andere rijders van wereldklasse moet je meer doen dan alleen maar gas geven. Eén foutje kan aan alles een einde maken. Een langzame bandenwissel kan er voor zorgen dat je geen punten haalt. Maar je bent een Ferrari-coureur. De auto kan harder dan welke andere dan ook. Jij bent beter dan wie ook. Rood licht. Groen. Go!

HET DASH-BOARD



Onmisbare informatie over je Ferrari, het circuit en de wedstrijd is te zien op het dash-board onder aan het scherm.
Snelheid: *gemeten in kilometers per uur*
Versnelling: *geeft aan in welke versnelling je rijdt*
Toeren: *geeft de toeren per minuut aan. Als je met handversnelling rijdt, kun je omhoog schakelen zodra het groene gedeelte is verlicht.*
Achter: *de achteruitkijkspiegel houdt je op de hoogte van wat er achter je gebeurt.*
Ronde: *het aantal ronden*
Rondetijd: *de tijd van elke ronde*
Positie: *je startpositie aan het begin van de wedstrijd en al je positiewisselingen tijdens de wedstrijd*
Radio: *een directe verbinding met je hoofdmonteur. Hij waarschuwt je voor komende gevaren, zoals olie op de baan, vertelt je of je banden versleten zijn en of ze vervangen moeten worden en feliciteert je als je goed rijdt. Hij vertelt je ook de laagst mogelijke positie. Als je lager dan deze positie komt, is de race afgelopen. Let dus goed op!*
Kaart van het circuit: *kaart van het circuit waarop je je bevindt. Jouw positie wordt weergegeven door de rode vlag. Tijdens de race worden de eerste drie in de race ook weergegeven door hun respectievelijke team-vlaggen. Gebruik de kaart om de weg vóór je te bekijken en om te zien waar je in kunt halen.*

DE BEDIENING



Of je nou oefent, je probeert te kwalificeren of een wedstrijd rijdt; de bediening werkt altijd hetzelfde, behalve dat je tijdens oefenen niet de PAUZE-functie kunt gebruiken.
Omlaag: *opschakelen (alleen bij handbediening)*
Omhoog: *terugschakelen (alleen bij handbediening)*
Links/rechts: *naar links en rechts sturen*
Start: *pauze/opnieuw starten*
KNOP B: *remmen* ***KNOP A:*** *accelereren*

TRANSMISSIES... 3 ON THE FLOOR

Zowel bij het oefenen als bij het wedstrijd rijden, heb je de keuze tussen automatische versnelling en handversnelling. ***Automatisch*** *is het meest geschikt voor beginners, omdat je je dan op de bochten kunt concentreren zonder te hoeven denken aan het schakelen en je ook je snelheids- en toerenmeter niet in de gaten hoeft te houden.* ***3 handversnellingen:*** *Als je de auto eenmaal goed onder controle hebt, kun je je invloed en snelheid verhogen door te gaan schakelen. Zoek de juiste versnelling en glij door de nauwste bochten. Schakel naar de derde versnelling en rij met 335 kilometer per uur over de rechte stukken. OM OP TE SCHAKELEN, druk je op het PIJLTJE OMLAAG. OM TERUG TE SCHAKELEN, druk je op het PIJLTJE OMHOOG.*

SNELHEDEN BIJ DE VERSNELLINGEN

Elke versnelling gaat tot de volgende snelheden:
eerste versnelling:.....0-100 kilometer per uur
tweede versnelling:...101-205 kilometer per uur
derde versnelling:....206-335 kilometer per uur
Overtuig je ervan dat je voor elke snelheid in de juiste versnelling rijdt, want anders verlies je vermogen en snelheid.

Toerentalmeter

Ook de toerentalmeter maakt je duidelijk of je in de juiste versnelling rijdt en geeft de beste tijd om te schakelen aan. Als je motor meer toeren maakt, gaan er meer lichtjes op de toerentalmeter branden. Als de wijzer in het rood komt, moet je opschakelen. Als de wijzer ver naar links gaat, moet je terugschakelen. ***Opmerking:*** *Als je eenmaal voor een bepaald type transmissie hebt gekozen, kun je dat alleen veranderen als je de hele serie wedstrijden van het Grand Prix Wereldkampioenschap overnieuw begint.*

HET CIRCUIT

Rond het circuit zijn verschillende lichten, tekens, wegmarkeringen en vlaggen aanwezig om je te waarschuwen en om informatie te verstrekken. Die tekens zijn de volgende:

Startlicht: *rood - maak je klaar*

Startlicht: *groen - vertrekken*

Pijl naar links: *naderende bocht naar links lijn*

Pijl naar rechts: *naderende bocht naar rechts*

Geblokte streep bij pits: *pits ligt rechts van de*

Geblokte vlag: *einde van de race*

Witte vlag: *nog één ronde te gaan*

P: *pits*

HET GRAND PRIX WORLD CHAPIONSHIP

Het Grand Prix Wereldkampioenschap bestaat uit 16 wedstrijden van 5 ronden. Negen teams

leveren in totaal 24 rijders die strijden om de titels van beste coureur en beste team. De eerste zes auto's die in elke race over de finish komen, krijgen punten voor beide ranglijsten.

PUNTEN

eerste plaats.....10 punten *tweede plaats.....6 punten* *derde plaats.....4 punten*
vierde plaats.....3 punten *vijfde plaats.....2 punten* *zesde plaats.....1 punt*

TEAMS EN COUREURS		
Ferrari - A. Sessions - You	Dart - G. Foster - S. Takahashi - D. Riley - C. Peters	Budd - B. Hoffman - T. Norman - I. Pecci
Zip Speed - N. Coomans - T. Fontaine - H. Desalles	Falcon - D. Mayer - D. Barelli - B. Bergman	Laurel- E. Laconte - M. Hunter - N. Arrentes
Bratton - S. Nielsson - W. Normand - V. Santini	Shannon - I. Furillo - S. Cortez	Arc - V. Antonio - M. Hockberg
Winnaars en de ranglijsten van coureurs en teams komen na iedere wedstrijd in beeld.		

LAAGST MOGELIJKE POSITIE

Bij iedere wedstrijd voor het Grand Prix Kampioenschap krijg je een laagst mogelijke positie toegewezen. Die verschijnt regelmatig op je dash-board. Als je op een lagere positie komt te liggen dan is aangegeven, is de wedstrijd onmiddellijk afgelopen en krijg je geen punten.

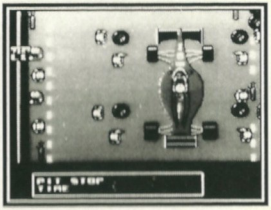
Opmerking: *Als je tijdens de wedstrijd op een steeds betere plaats komt te liggen, wordt je laagst mogelijke positie ook steeds hoger.*

WACHTWOORD

FERRARI GRAND PRIX RACING geeft je na iedere wedstrijd een wachtwoord waardoor je je NES uit kunt zetten en je op een later tijdstip op dezelfde plaats verder kunt gaan met je poging wereldkampioen te worden. Nadat de winnaars en de ranglijsten van de coureurs en de teams zijn vertoond, kun je kiezen om door te gaan of om op een later tijdstip door te gaan. OM DOOR TE GAAN druk je op START. OM TE STOPPEN EN LATER DOOR TE GAAN druk je op SELECT. Als je doorgaat, ga je verder naar de volgende kwalificatieronde van het Grand Prix Kampioenschap. Als je besluit om te stoppen om later verder te gaan, zie je een code om opnieuw te starten. Dit is je wachtwoord. Hiermee kun je vanaf dit punt op elk gewenst moment opnieuw beginnen. Noteer de code nauwkeurig. Als je opnieuw wilt beginnen, druk je op QUALIFY. Als je het OPTIE-SCHERM voor je hebt, kies je RESTORE SAVED GAME door met PIJLTJE OMLAAG de juiste cursor de laten oplichten. Vervolgens druk je op SELECT tot de cursor YES doet oplichten. Tenslotte druk je op START. Dan zie je het naam- en landenscherm. Als je je naam en land hebt ingevoerd, druk je op START. Nu zie je het scherm voor de HERSTART CODE. Voer je code op dezelfde manier in als je hebt gedaan met je naam en land. (De pijl verplaatst de cursor; KNOP A voert de letters in en KNOP B wist de letters uit.) Als je klaar bent druk je op START om verder te gaan naar de volgende ronde van het Grand Prix Wereldkampioenschap.

Opmerking: *Als nadat je het wachtwoord hebt ingevoerd op het scherm INVALID CODE verschijnt, controleer dan of je de code wel juist hebt ingetypt.*

PITSTOPS



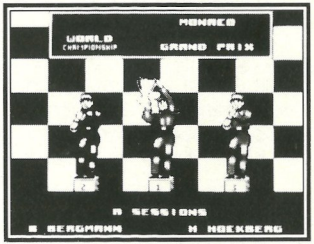
Als je te vaak van de baan raakt of als je te veel aanrijdingen maakt, zal de monteur je via de radio vertellen dat je banden afgesleten zijn of dat ze direct vervangen moeten worden. Afgesleten banden kunnen het een ronde uithouden, maar daarna zul je er zó veel langzamer door gaan rijden dat je beter af bent met nieuwe. Slechte banden moeten gewisseld worden zodra je bij de pits aankomt. Als je dat niet doet, krijg je grote besturingsmoeilijkheden. Als je "P" ziet en je wilt de pits binnenrijden, ga je rechts van de baan en rechts van de geblokte markering rijden. Wedstrijden worden gewonnen en verloren in de pits. Iedere seconde telt. Als je de pitsstraat inrijdt, ga dan niet langzamer rijden. Je team zorgt er wel voor dat je op de juiste plaats stopt. Zodra op het scherm een beeld van bovenaf is te zien, druk je zo snel mogelijk op A en B. Hoe sneller je op de knoppen drukt, hoe sneller je team de banden zal wisselen. Laat de knoppen niet los voordat je op het scherm weer door de voorruit van de auto kan kijken. Hou dan KNOP A vast en scheur terug naar het circuit. Je moet immers de race winnen!

TIPS

** Gebruik de mogelijkheid om te oefenen om de auto te leren kennen en om manoeuvres met hoge snelheden onder de knie te krijgen. Noteer tijdens het kampioenschap, tussen iedere wedstrijd, de code om opnieuw te starten en gebruik de mogelijkheid om te oefenen om elk parcours te leren kennen. Er is niets belangrijker dan alles te weten over het circuit. * Wen eerst aan de automatische versnelling voordat je met handversnelling gaat rijden. * Gebruik de kaart op je dash-board om in de wedstrijd te kunnen anticiperen. Zorg*

*dat je weet voor welke bochten de andere coureurs afremmen en waar je vol gas doorheen kunt. * Blijf op de rechte stukken in het midden rijden. Neem altijd de binnenbocht. Hierdoor heb je meer tijd en plaats om te manoeuvreren.* Aanrijdingen beschadigen je auto en je verliest er kostbare tijd door. Neem in moeilijke situaties gas terug of gebruik de remmen.* Het Kampioenschap bestaat uit 16 wedstrijden. Laat enige verloren wedstrijden je niet ontmoedigen, maar ga na een paar gewonnen races ook niet met je hoofd in de wolken lopen. Regelmaat onderscheidt de ware kampioen van de overige rijders.*

DE FINISH



Je perfect afgestelde auto loopt perfect. Het team wacht zenuwachtig in de pits. Het zweet staat in je handen. Het is de Grand Prix van Amerika, de eerste van het Kampioenschap. Je hebt getraind tot je het circuit kon dromen. Je kwalificatieronde was de snelste die je ooit hebt gereden. Nu sta je aan de start, te wachten op het licht. Je aait met je voet het gaspedaal. De motor bromt. Je ontspant. Denk er aan dat de eerste bocht vlak na de start komt, maar voordat je daar bent, kun je best twee of drie plaatsen goedmaken. Je schakelt met groot gemak, en iedere haarspeldbocht en elk recht stuk zit in je hoofd geprent. Je begint dit seizoen als favoriet. Het rode licht gaat aan. Je laat de motor op het maximale aantal toeren draaien. Groen licht! En weg ben je...De eerste ronde van de mooiste, meest sensationele uitdaging ter wereld...het Formule 1 Grand Prix Kampioenschap en de overwinning zijn voor jou!

90 dagen garantie
Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstrukliefouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.
Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschal.

30326

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA,
31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, PARIS, FRANCE

PRINTED IN JAPAN. IMPRIME AU JAPON.